Orts- und Häuserkampf

Die Königklasse des Gefechts

Orts und Häuserkampf

Thema: Kampf im Urbanen Terrain, Fokus auf Room Clearing und Compoundclearning (Offensive), keine urbane Verteidigung (FKC)

Zeit: 180min

Leitung: Col. Armstrong, Maj. Jackson

Ziel: Der LT soll mit einem FT alle genannten Räume clearen können, einen Compound sichern können und den Orts- und Häuserkampf im Einsatz anwenden können

Durchführung: NCOs oder Offiziere mit Ausbildungsschein

Quellen: 77thAD FM 7765-008 / 23-09 Fighting in Urban Terrain, 77thAD FM 7765-008 / 23-06 Room Clearing

Gliederung

1. Eigenschaften des Gefechtsfeldes “Urban”
2. Bewegung im Urbanen Gelände
3. Zonierung und Nummerierung
4. Wann muss ein Gebäude/Compound gesichert werden?
5. Das Clearing Team (Fireteamebene, Buddyteamebene)
6. Annäherung an zu nehmendes Objekt / Top-to-Bottom Clearing
7. Breaching (Sturmreif schießen, Türladungen, Türöffnung) und Granateneinsatz
8. Room-Clearing (Praxis + Theorie)
    a. Grundsätze
    b. Räume (Mitteltür, Ecktür, Offene Räume, Geschlossene Räume)
    c. Flure (L-Flur, T-Flur, F-Flur)
    d. Treppen
9. Inner/Outer Courtain + Gefechtsstreifen

Eigenschaften des Gefechtsfeldes “Urban”

- Die Stadt, bzw. Kampf in Einzelcompounds ist eines der blutigsten Gefechtsfelder
  - Verteidiger haben IMMER einen immensen vorteil und benötigen nur ein Kräfteverhältnis von 1:7 gegenüber dem Feind um die Stadt zu halten
  - Es gibt für den Verteidiger viele Winkel, Ecken und feste Deckung, die er nutzen kann um den Angreifern entgegenzuwirken
- Fahrzeuge können im Orts- und Häuserkampf nur bedingt wirken, und sind eher ineffektiv
- CAS und Artillerie sind anwendbar aber aufgrund von meist Zivilisten in der Umgebung mit Bedacht und Präzision einzusetzen
- Die Infanterie punktet im Urbanen Kampf
- Als Angreifer muss man um erfolgreich zu sein schnell, unberechenbar, feuerüberlegen und überraschend agieren
- Nachdem ein Compound gesichert wurde und keine eigenen Kräfte abgespalten wurden um diesen zu halten, muss davon ausgegangen werden, dass dieser nicht mehr feindfrei ist -> HK ist dynamisch

Eigenschaften des Gefechtsfeldes “Urban”

Eigenschaften des Gefechtsfeldes “Urban”

- Der Häuserkampf ist in 4 ebenen Unterteilt:
  - Räume/Flure
  - Häuser/Schuppen/Hütten/Hallen
  - Compounds/Fabriken/Gehöfte/Militärcamps
  - Orte/Städte
- Räume/Flure cleart man mit Fireteams (Im abgespeckten Fall Buddyteam)
- Gebäude werden auch von Fireteams gecleart aber durch außensicherung unterstützt
- Compounds werden von Squads gecleart
- Orte werden von Platoons gecleart

Bewegung im Urbanen Gelände

- Offene Flächen meiden, Gassen und bewachsene Routen nutzen nur bis maximal 20m springen
- Ecken immer so checken, dass möglichst wenig vom Körper sichtbar ist, liegend gelehnt
- An Fenstern geduckt vorbeigehen und sich leise verhalten
- Nur unter Overwatch der eigenen bewegen
- Rauch und Suppressive Fire verwenden für Sprünge
- Immer im Combat Pace, es sei denn es wird gesprungen oder ein Innenhof/Raum gesichert
- Innerhalb von Gebäuden an Fenstern vorbeigleiten
- Feuer aus Gebäuden so durchführen, dass nach max 30 Schuss zu einem anderen Fenster in diese Richtung gewechselt wird

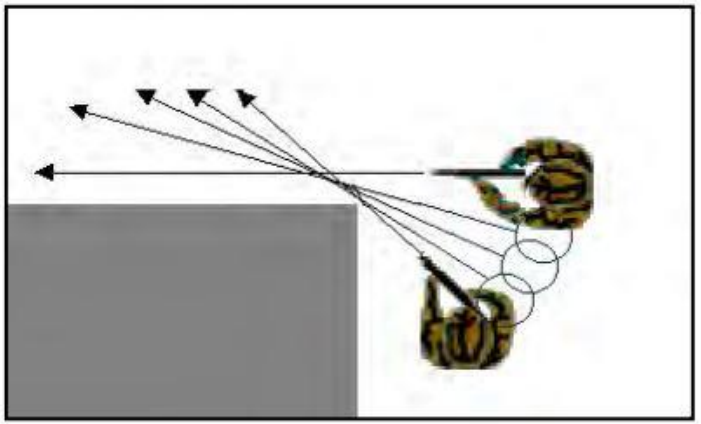


Figure 3-6. *Pie-ing* a corner.

Zonierung und Nummerierung

- Gebäude sollten zur Übersicht nummeriert werden, dafür wird ein Punkt der Farbe “Rot” mit der Nummer auf dem zu sichernden Gebäude platziert
- Der FTL ersetzt diesen Marker durch einen Marker der Farbe “Grün” mit der Nummer, wenn er das Gebäude gesichert hat
- Platoonleader sollten sich die Stadt in Sektoren einteilen, welche mit Decknamen wie z.B. Planetennamen, Städtenamen, Ländernamen etc. benannt werden um zu Schleiern und sogenannte Footholds einzuteilen

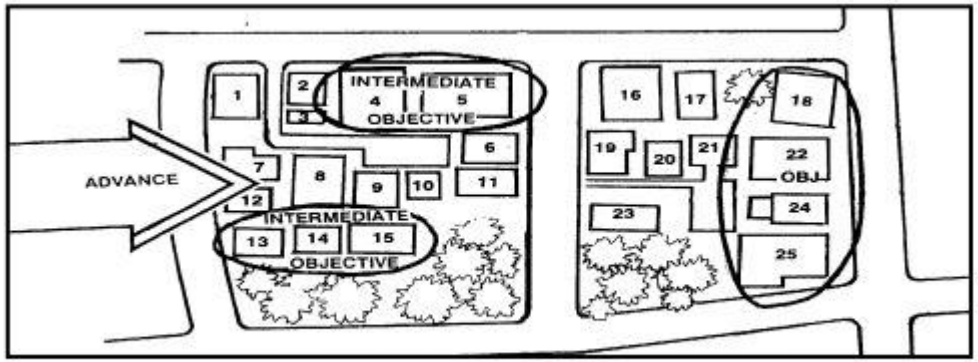
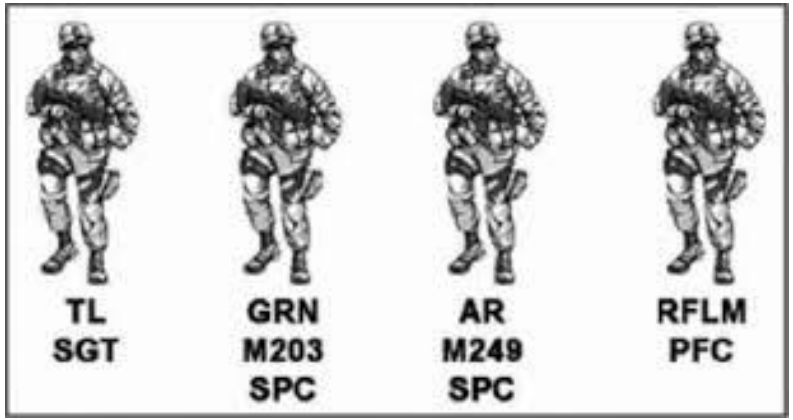


Figure 4-4. Example of a numbering system.

Wann muss ein Raum/Gebäude/Compound gesichert werden?

- Um Kontrolle über die nächsthöhere Dimension zu bekommen, muss ein sog. Foothold erschafft werden, dass ist in einem Gebäude der erste Raum der gesichert wird und in einem Compound das erste Haus, in einer Stadt der erste Compound
- Wenn in dem Gebäude definitiv Feind ist
- Wenn das Gebäude unmittelbar neben einem Objective ist, bietet es sich als Feuerposition an, in dem eigene Kräfte platziert werden sollten
- Wenn man einen stationären Punkt (VSN, ORP, Gefechtsstand) einrichten will
- Wenn POVs oder wertvolle Fahrzeuge daran vorbeigeführt werden
- Wenn der Auftrag es definiert
- Ansonsten: Nichts sichern was nicht gesichert werden muss. Reicht nicht vielleicht eine Sprengfalle, 1-2 Mann oder eine Streife die das Gebäude von außen überwacht? -> Keine unnötigen Verluste schaffen oder Zeit verschwenden

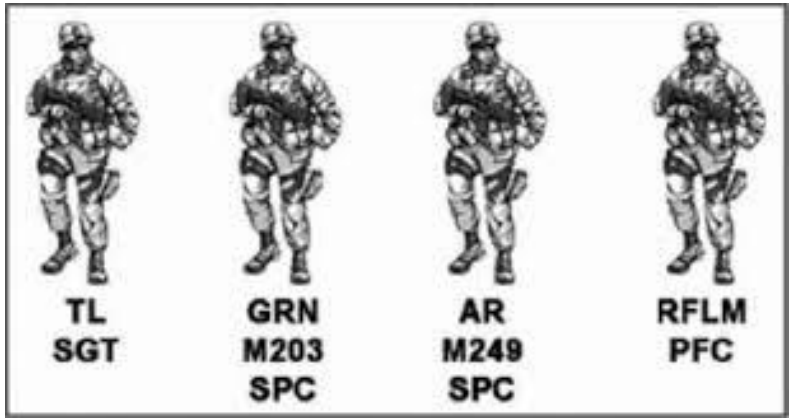
Das Clearing Team



Pointman - Rifleman
Teamleader - Teamleader
Breacher - Grenadier
Rücksicherer - AR

Pointman - Entscheidet Laufrichtung und Geschwindigkeit, sichert vorderen Raum
Wingman - Checkt ecken und Rückraum

Das Clearing Team



Pointman - Rifleman
Teamleader - Teamleader
Breacher - Grenadier
Rücksicherer - AR

Pointman - Geht als erster in den Raum und ist in der Türaufstellung am nähsten an der Tür

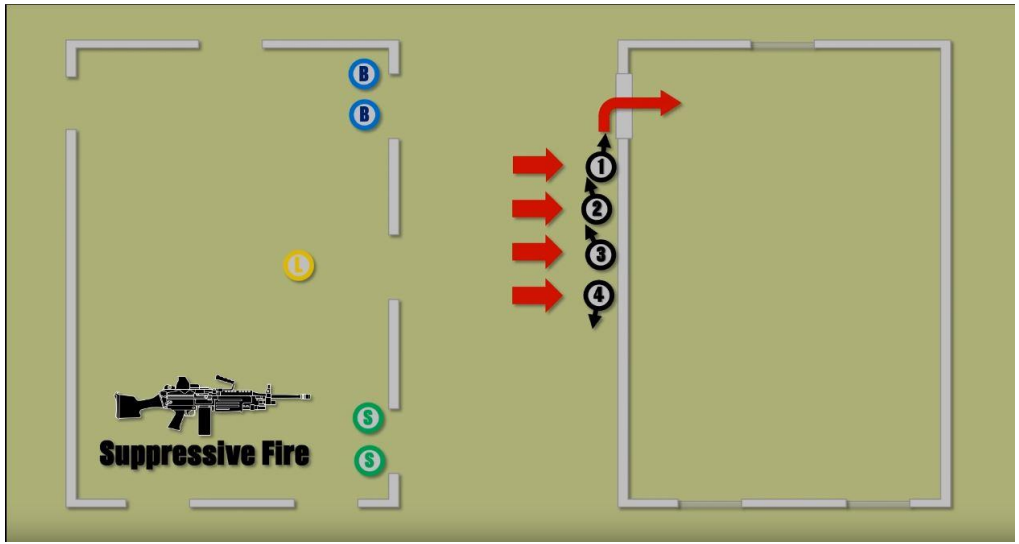
Teamleader - Entscheidet den Zeitpunkt des Entries indem er direkt hinter dem Pointman steht und diesem auf die Schulter klopft

Breacher - Steht oft auf der anderen Seite der Tür genau so nah wie der Pointman und öffnet die Tür, wenn eine Breacherklasse vorhanden ist wird der Grenadier der Pointman und der Breacher breacht

Rücksicherer - Da das MG sehr unhandlich im HK ist, geht der MG-Schütze als letzter in den Raum und sichert alles umliegende, während dem Breach und Entry-Vorgang

Annäherung

- Bei der Annäherung sollte ein zweites FT das Clearing Team decken und vor allem Fenster, Balkone und Türen abscannen
- Wenn Helikopter/Aussenleitern/Treppen vorhanden sind, sollte im idealfall von oben nach unten gecleart werden
- Ein Outer Courtain riegelt das Umfeld ab
- Das Clearing Team springt zur Tür mit hoher Geschwindigkeit aber i.d.R. geduckt
- Rauch ist nicht einzusetzen, da dieser beim Clearing behindern kann



Breaching / Granateneinsatz

- Breaching mit Türladungen kann eingesetzt werden, wenn Türen verschlossen sind (ZA: Pionier)
- Beim öffnen der Tür sind die Scharniere zu prüfen, in welche Richtung sie sich öffnet damit eigene schnell in den Raum können ohne behindert zu werden
- Auch mit Fahrzeugen (Abrams) oder Panzerabwehrwaffen kann ein Gebäude sturmreif geschossen werden
- Zum Einsatz von Flashbangs befiehlt der TL: “Blitz”
- Zum Einsatz von HE-Frag befiehlt der TL: “Thunder”
- Der TL wirft die Granate auch (dazu: TL gibt kommando und bereitet die Granate vor, der Breacher öffnet die Tür und der TL wirft sie hinein, danach schließt der Breacher die Tür wieder bis zur detonation und öffnet sie danach normal für den Entry wieder
- Beim Sturmreif-Schießen muss auf Friendlies und Zivilisten geachtet werden

Room Clearing

Grundsätze:

- Nachdem der Breacher die Tür geöffnet hat zielt der Pointman alle für ihn einsehbaren winkel ab und bekämpft Feind schon von aussen
- Beim reingehen müssen die Ecken (Points of Domination) gecleart werden
- Beim hineingehen müssen die Soldaten mit gehobener Waffe im Laufschritt hineingehen um Feuer und Geschwindigkeit zu vereinen (Also Doppel-C)
- Der erste Mann entscheidet, wohin die folgenden gehen
- Die ersten beiden Männer müssen bis ans Ende ihrer Wand gehen um Platz zu schaffen
- Alle Männer müssen direkt an der Wand bleiben (Hug the Wall)
- Wenn der erste Mann (Pointman) in die linke Ecke geht, so geht der FTL automatisch in die Rechte, der Breacher wieder in die Linke und der Letzte Mann (MG) in die Rechte

Room Clearing

Raum mit Mitteltür:

Erster Mann (PM):

- Bei linksaufstellung in die rechte Ecke, andersrum sinngemäß
- Scannt zuerst in Laufrichtung ab und läuft entlang der Wand
- Dreht sich am ende der Wand ein und sichert in die Tiefe des Raumes
- Geht ganz durch!!!

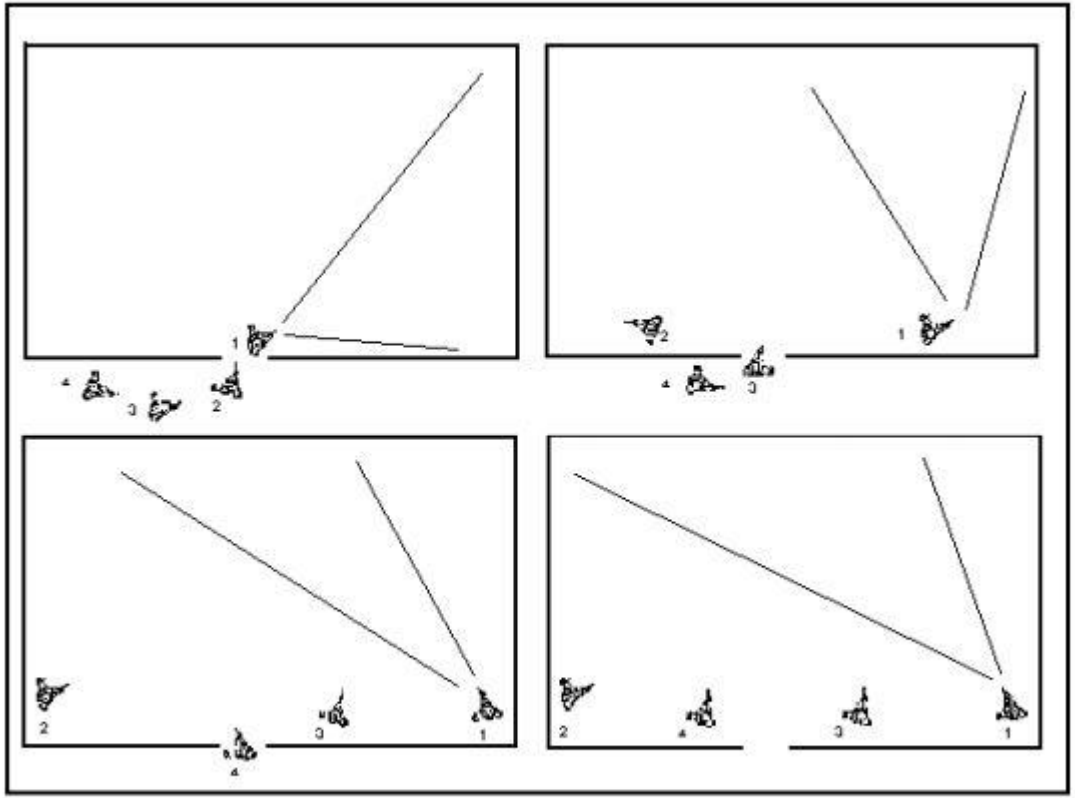


Figure 3-27. First man enters a room.

Room Clearing

Raum mit Mitteltür:

Zweiter Mann (FTL):

- Bei linksaufstellung in die linke Ecke, andersrum sinngemäß
- Scannt zuerst in Laufrichtung ab und läuft entlang der Wand
- Dreht sich am ende der Wand ein und sichert in die Tiefe des Raumes
- Geht ganz durch!!!

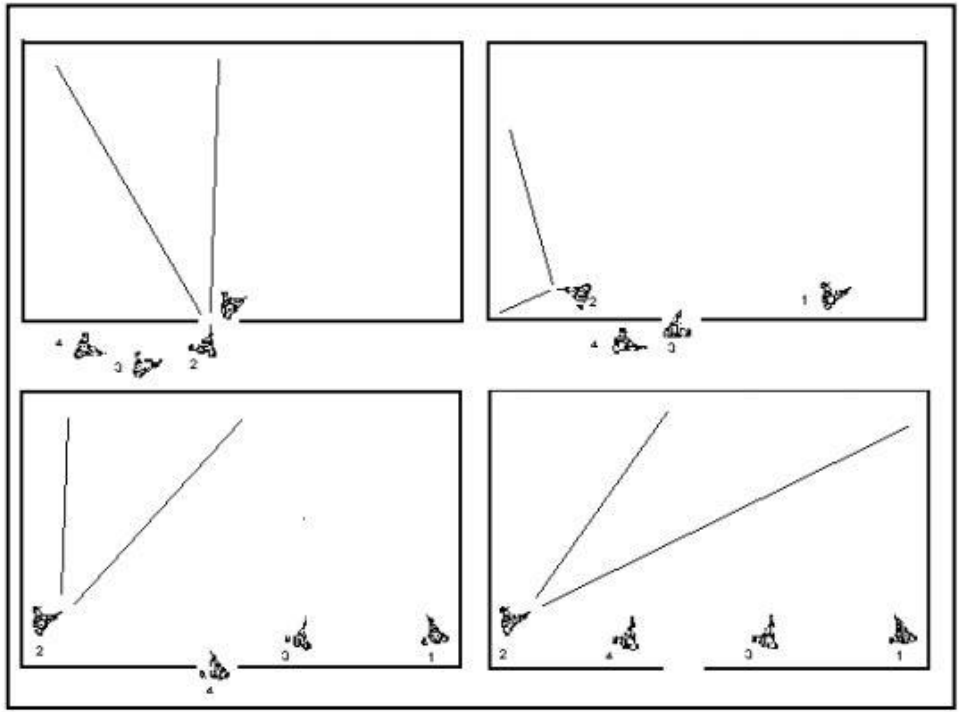


Figure 3-28. Second man enters a room.

Room Clearing

Raum mit Mitteltür:

Dritter Mann (Breacher):

- Bei linksaufstellung in die rechte Ecke, andersrum sinngemäß
- Scannt zuerst in Laufrichtung ab und läuft entlang der Wand
- Dreht sich auf halber Länge der Wand ein und sichert in die Tiefe des Raumes

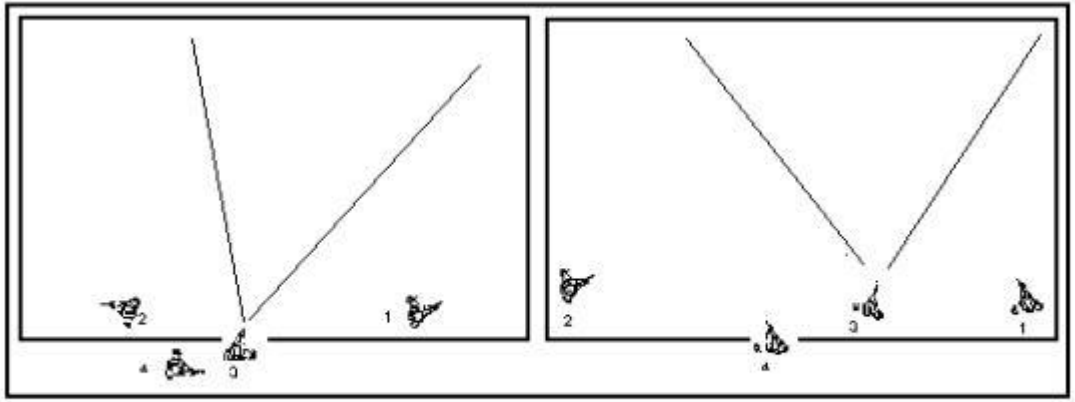


Figure 3-29. Third man enters a room.

Room Clearing

Raum mit Mitteltür:

Vierter Mann (MG):

- Bei linksaufstellung in die linke Ecke, andersrum sinngemäß
- Scannt zuerst in Laufrichtung ab und läuft entlang der Wand
- Dreht sich auf halber Länge der Wand ein und sichert in die Tiefe des Raumes

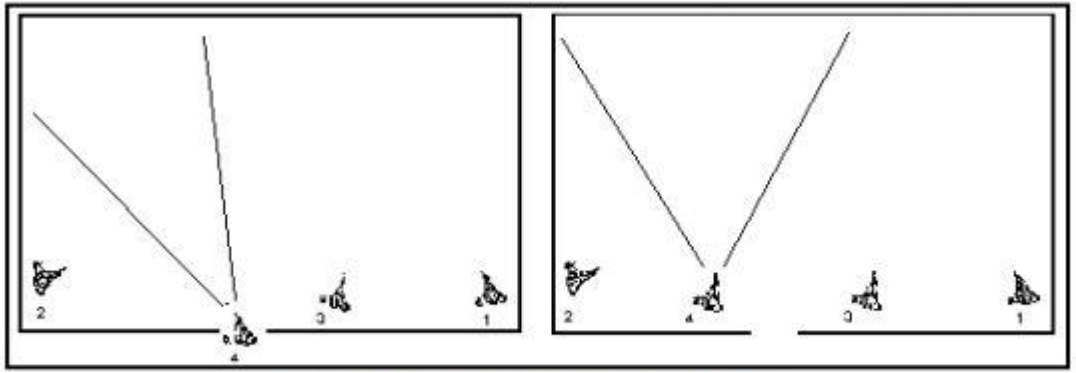


Figure 3-30. Fourth man in a room.

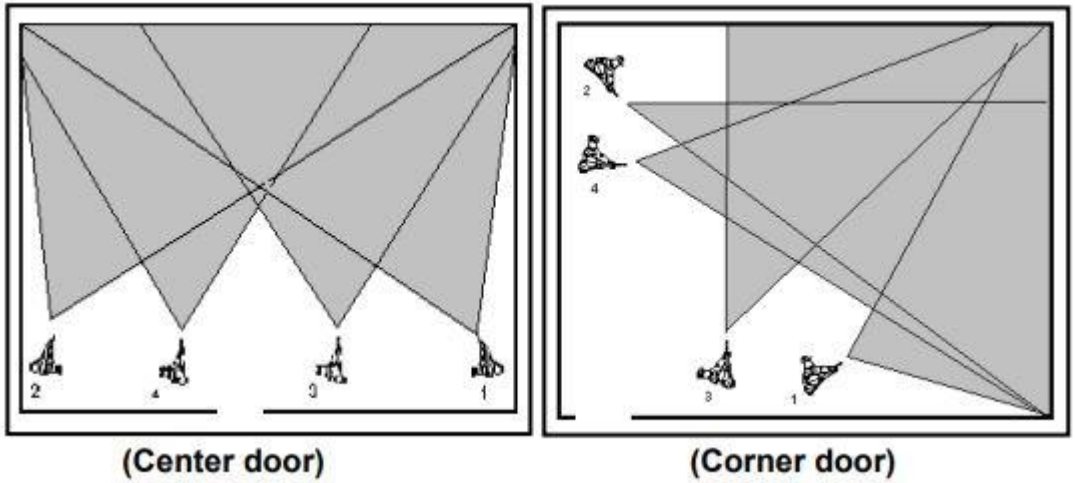
Room Clearing

Raum mit Mitteltür/Ecktür:

Endresultat

Wichtig:

- Tür so schnell wie möglich wieder für Friendlies frei halten
- So schnell wie möglich Raum betreten, immer schon aus der Bewegung feuern



Room Clearing

Flure durchqueren

- Rolling-T bei Breiten Fluren
- Serpentine bei engen Fluren
- MG (4) sichert nach hinten

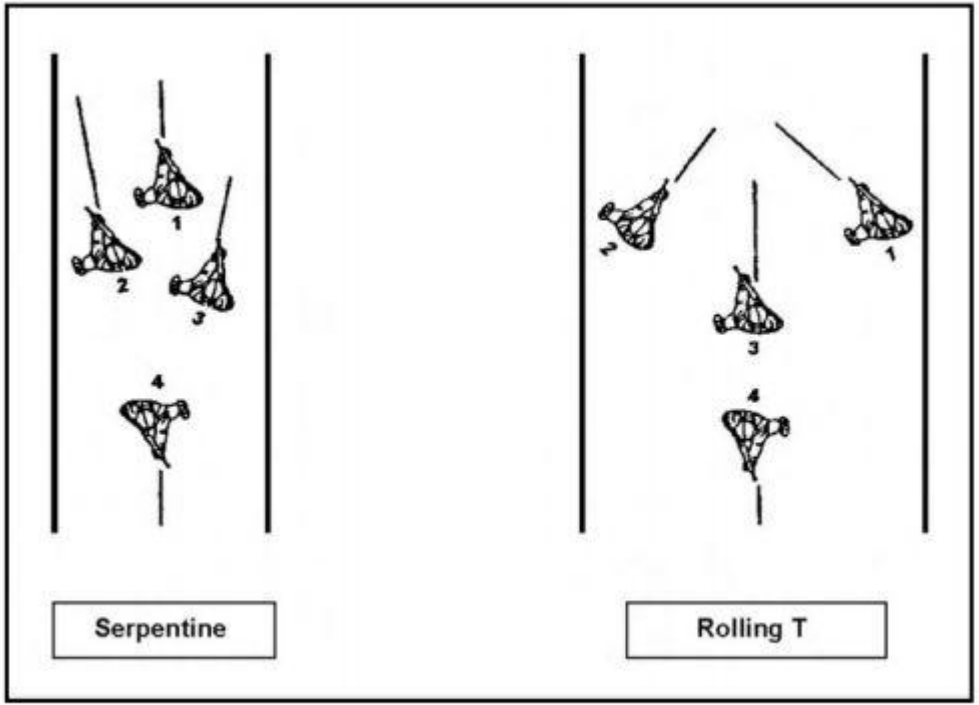
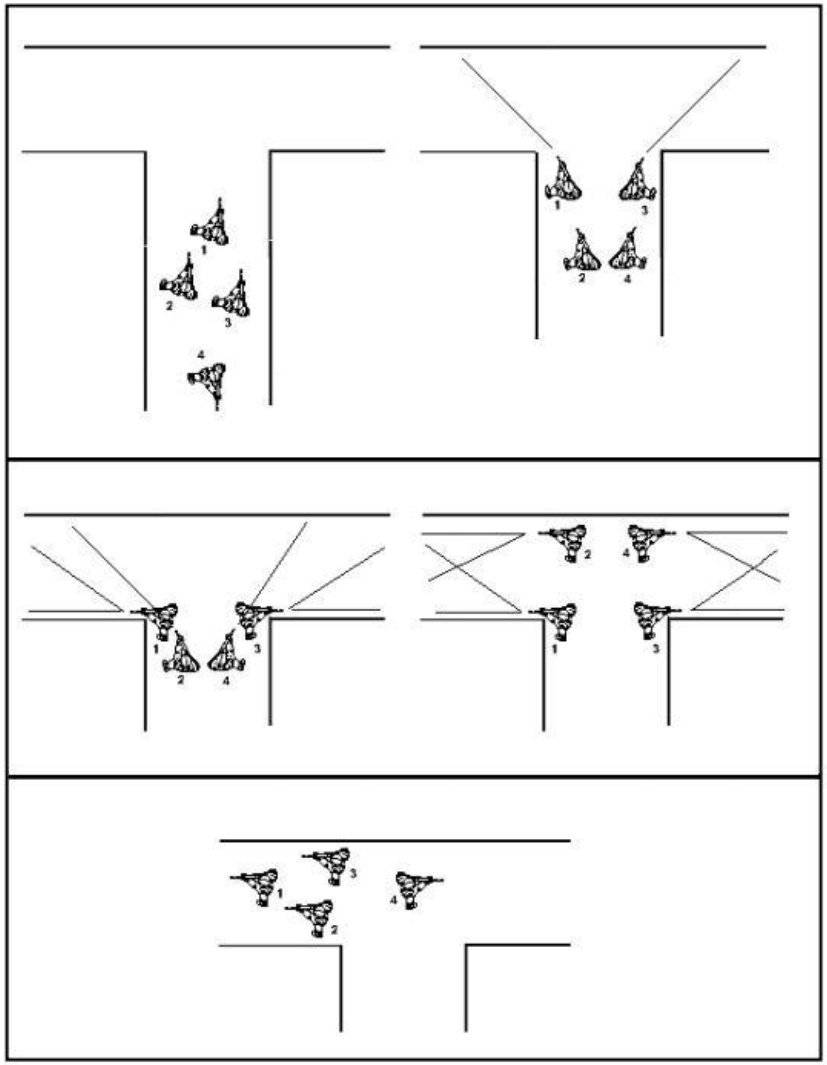


Figure 3-39. Hallway clearing techniques.

Room Clearing

T/L-Flure sichern:

- 1 und 3 beziehen kniend Stellung an den Ecken in beide Richtungen und bekämpfen aus der Deckung erkannten Feind
- Danach gehen 2 und 4 Aufrecht an die gegenüberliegende Wand und die Rolling-T oder Serpentine Formation wird wieder errichtet
- Bei L ist es gleich nur sichern 3+4 nach hinten



Room Clearing

F-Flure sichern:

- Serpentinenformation
- 3 kniet sich ab
- 1 geht aufrecht dran vorbei um Kreuzsicherung aufzubauen
- 2 geht durch und sichert nach vorne
- 4 sichert nach hinten
- Serpentinenformation wieder aufbauen

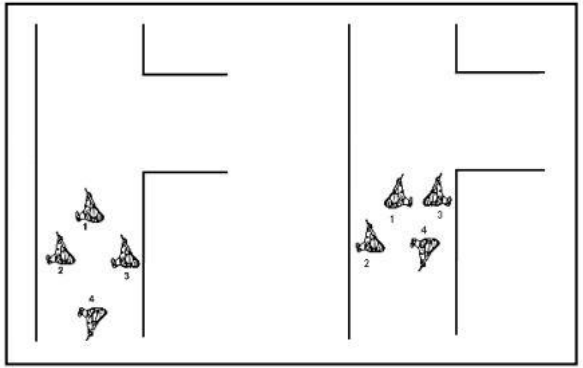


Figure 3-41. Hallway junction clearing.

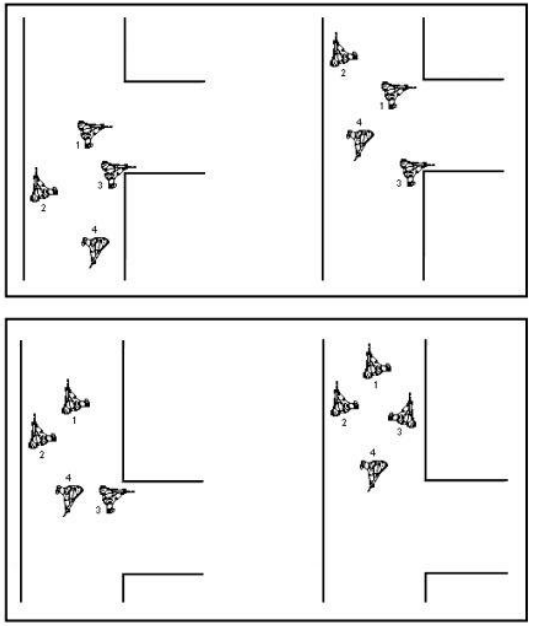


Figure 3-41. Hallway junction clearing (continued).

Room Clearing

Treppen sichern:

- Erster Mann kniend
- Zweiter Mann aufrecht
- Dritter mann rückwärts nach oben sichernd
- Vierter Mann wieder Rücksicherer

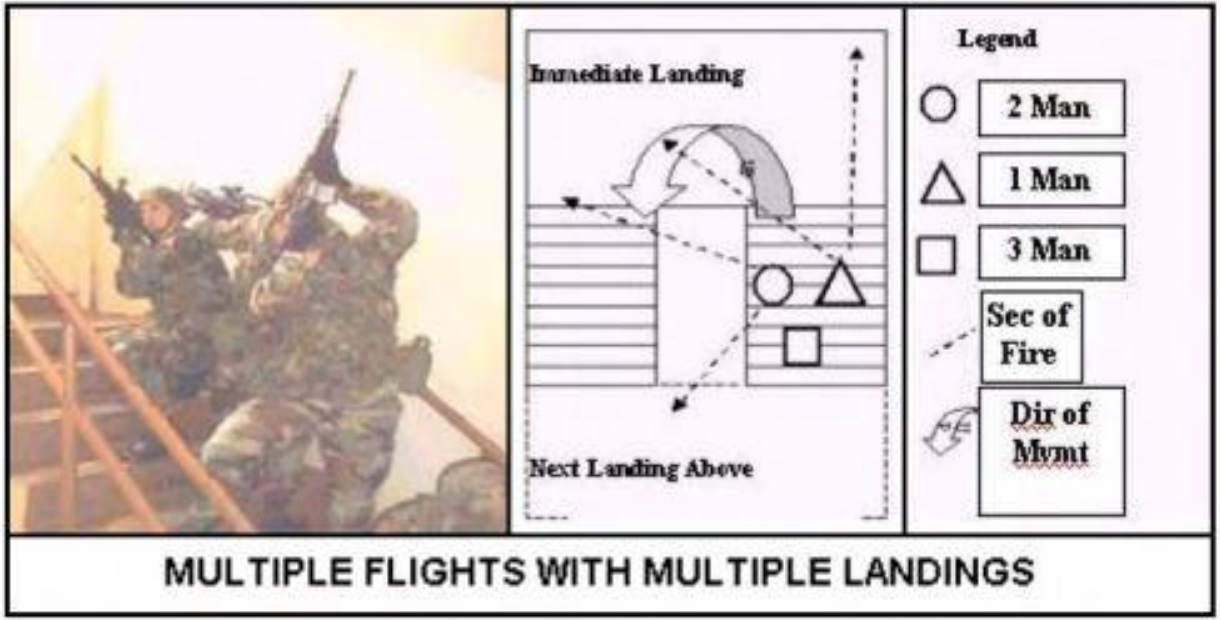
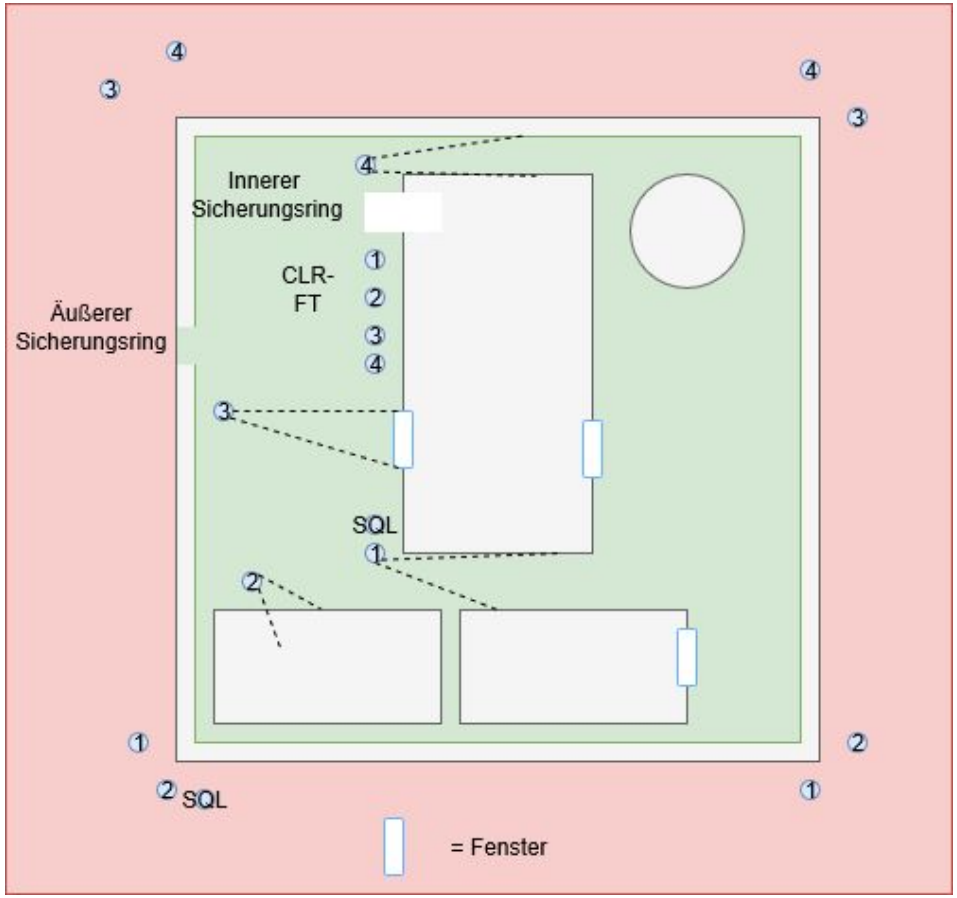
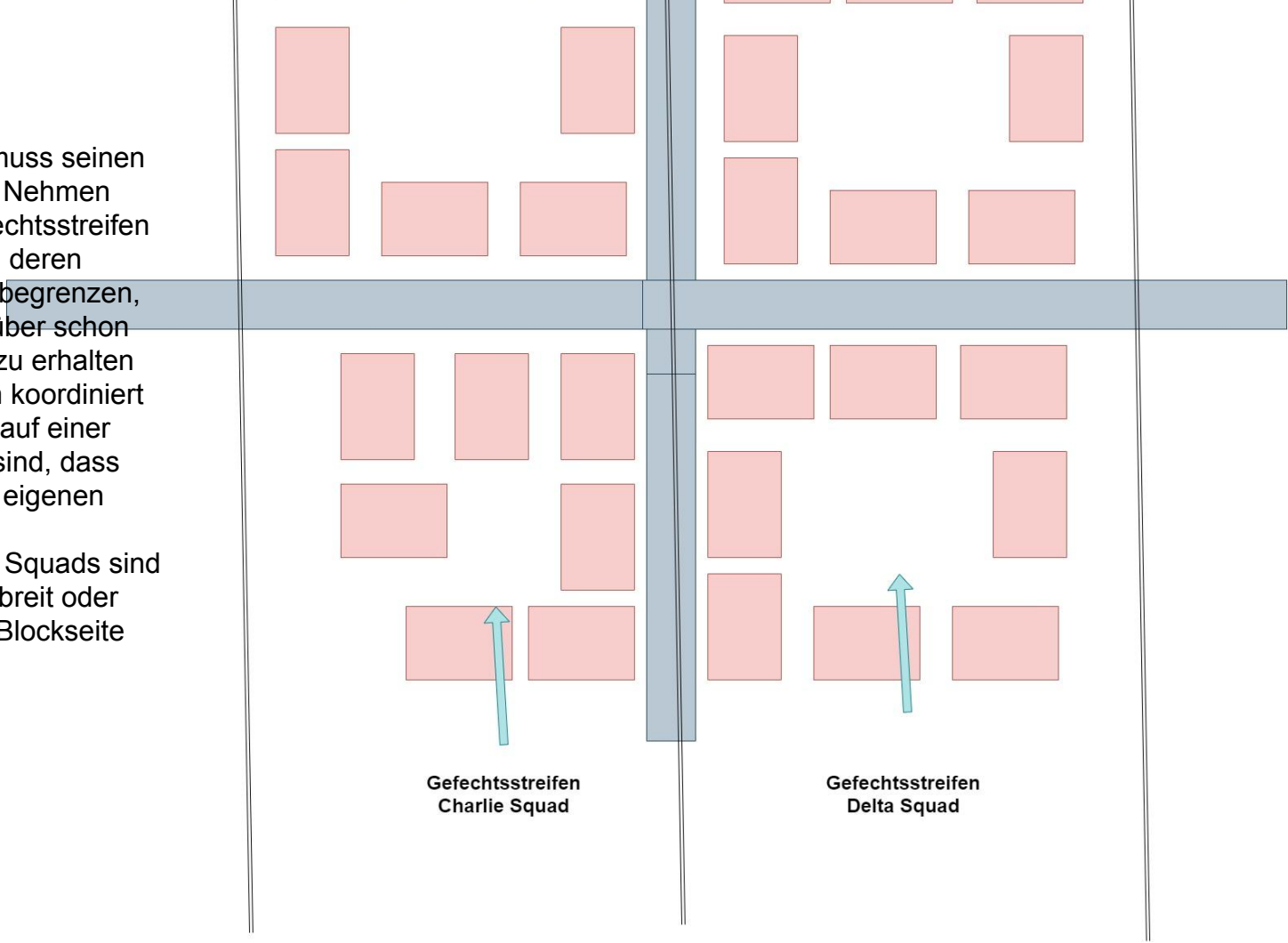


Figure 3-42. *Three-man flow* clearing technique.

Innere / Äußere Sicherung



Gefechtsstreifen

- Der Platoonleader muss seinen Squadleadern beim Nehmen einer Ortschaft Gefechtsstreifen befehlen um sowohl deren Operationsraum zu begrenzen, als auch Überblick über schon gesichertes Gebiet zu erhalten
- Die Squads müssen koordiniert werden, sodass sie auf einer Höhe/Vordringtiefe sind, dass keine Lücken in der eigenen Linie entstehen
- Gefechtsstreifen für Squads sind maximal 200 Meter breit oder eine Straßenseite / Blockseite